



ΕΦΗΜΕΡΙΣ ΤΗΣ ΚΥΒΕΡΝΗΣΕΩΣ

ΤΗΣ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑΣ

ΤΕΥΧΟΣ ΔΕΥΤΕΡΟ — Αρ. Φύλλου **440**

18 Μαΐου 1995

ΥΠΟΥΡΓΙΚΕΣ ΑΠΟΦΑΣΕΙΣ & ΕΓΚΡΙΣΕΙΣ

Αριθ. 962

Κανονισμός λειτουργίας, ελέγχου και διεξαγωγής των παιχνιδιών στα Καζίνο.

ΟΥΠΟΥΡΓΟΣ ΤΟΥΡΙΣΜΟΥ

Έχοντας υπόψη:

α) Το Ν. 1835/10.03.1989 (ΦΕΚ 76 Α/1989) «Σύσταση Υπουργείου Τουρισμού και ρύθμιση θεμάτων δημοσίας διοίκησης».

β) Το Π.Δ. 459/12.11.1993 (ΦΕΚ 139 Α/1993) «Ανασύσταση του Υπουργείου Τουρισμού και καθορισμός των αρμοδιοτήτων του».

γ) Το Π.Δ. 460/22.11.1993 (ΦΕΚ 197/Α/1993) «Διορισμός Υπουργού και Υφυπουργού».

δ) Το Ν. 2160/1993 (ΦΕΚ 118/Α/1993) «Ρυθμίσεις για τον Τουρισμό και άλλες διατάξεις».

ε) Την παρ. 9 του άρθρου 3 του Ν. 2206/1994 (ΦΕΚ 62 Α/1994) «Ίδρυση, οργάνωση, λειτουργία, έλεγχος Καζίνων και άλλες διατάξεις».

στ) Το άρθρο 29 Α του Ν. 1558/1985 που συμπληρώθηκε με το άρθρο 27 του Ν. 2081/1992 και το γεγονός ότι από τις διατάξεις αυτής της απόφασης δεν προκαλείται δαπάνη εις βάρος του Κρατικού Προϋπολογισμού.

ζ) Την υπ' αριθμ. 510/21.3.1995 απόφαση σύστασης Επιτροπής και την Εισήγηση αυτής, αποφασίζουμε τα εξής:

ΚΕΦΑΛΑΙΟ Α'

ΑΡΘΡΟ 1

ΠΕΔΙΟ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ

Ο παρών κανονισμός, καθορίζει τον τρόπο διάρθρωσης, λειτουργίας, ελέγχου και διεξαγωγής παιχνιδιών του Καζίνου.

ΑΡΘΡΟ 2

ΧΩΡΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΚΑΖΙΝΟ – ΕΙΣΟΔΟΣ

α. Ο κύριος χώρος παιχνιδιών Καζίνων διαιρείται σε τμήματα όπως προβλέπεται από τη σχετική Υπουργική Απόφαση παραχώρησης της άδειας λειτουργίας.

β. Δικαίωμα εισόδου στο Καζίνου έχουν οι από άρθ. 3 παρ. 10 του Ν. 2206/94 οριζόμενοι.

γ. Ο Έλεγχος των εισερχομένων στους χώρους παιχνιδιών διενεργείται από υπαλλήλους του Καζίνο.

δ. Το Καζίνο τηρεί αρχείο εισερχομένων στους χώρους των επιτραπέζιων παιχνιδιών σε καθημερινή βάση με πλήρη στοιχεία καθώς και ειδικό αρχείο ατόμων που έχουν απαγόρευση εισόδου.

ΑΡΘΡΟ 3

ΟΡΟΛΟΓΙΑ – ΕΠΕΞΗΓΗΣΕΙΣ

Για τους σκοπούς της παρούσης απόφασης οι όροι, που ορίζονται σ'αυτήν, έχουν την παρακάτω έννοια:

1) «Καζίνο» νοείται ο χώρος (κτιριακή εγακτάσταση), εντός του οποίου επιτρέπεται να διεξάγονται παιχνίδια σύμφωνα με τις διατάξεις της παραγράφου 7 του άρθρου 3 του Ν. 2206/1994 (ΦΕΚ Α' 62).

2) «Παιχνίδι» νοείται οποιοδήποτε επιτρεπόμενο κατά τις διατάξεις του άρθρου 3 παρ. 7 του Ν. 2206/1994 παιχνίδι σε Καζίνο και κάθε άλλο, που επιτρέπεται, από την κειμένη νομοθεσία και τις κανονιστικές διατάξεις, να διεξάγεται στην Ελλάδα σε κλειστούς χώρους.

3) «Τεχνικό μέσο διεξαγωγής των παιχνιδιών» νοείται οποιοδήποτε μέσο ή υλικό ή μηχάνημα ηλεκτρονικό ή μηχανικό ή ηλεκτρομηχανικό, που χρησιμοποιείται άμεσα ή έμμεσα για τη διεξαγωγή παιχνιδιού στα Καζίνο και επηρεάζει ή καθορίζει το κέρδος/χάσιμο (WIN/LOSS) περιλαμβανομένων και των «Μηχανημάτων τυχερών παιχνιδιών (Slot Machines)».

4) «Μηχάνημα τυχερών παιχνιδιών» νοείται οποιαδήποτε μηχανική, ηλεκτρονική ή άλλη συσκευή ή εγκατάσταση ή ομάδα συσκευών ή εγκαταστάσεων, είτε διαθέτει οθόνη, είτε όχι, η οποία λειτουργεί με την εισαγωγή χαρτονομίσματος, νομίσματος, μάρκας, πιστωτικής κάρτας ή παρεμφερούς αντικειμένου, που χρησιμοποιείται για τη διεξαγωγή παιχνιδιού στα Καζίνο και το αποτέλεσμα της λειτουργίας της, μπορεί να αποδώσει στον παίκτη χρηματικό ποσό ή μάρκες ή άλλη αξία, ανεξάρτητα αν η καταβολή γίνεται αυτόματα από το ίδιο το μηχάνημα, είτε με άλλο προκαθορισμένο τρόπο.

5) «Κάτοχος άδειας Καζίνο» νοείται το φυσικό ή νομικό πρόσωπο, στο οποίο χορηγήθηκε δεια ίδρυσης και λειτουργίας Καζίνο, κατά τις διατάξεις του Ν. 2206/1994.

6) «Κατασκευαστής ή Προμηθευτής» νοείται το φυσικό ή νομικό πρόσωπο, το οποίο, αντίστοιχα: κατασκευάζει, παράγει, συναρμολογεί, προγραμματίζει, τροποποιεί ή προμηθεύει, πωλεί, μεταπωλεί, εκμισθώνει, προωθεί, προσφέρει, διανέμει οποιαδήποτε τεχνικά μέσα διεξαγωγής παιχνιδιών, προς χρήση στα Καζίνο.

7) «Αίτηση» νοείται η γραπτή αίτηση που υποβάλλεται προς την Επιτροπή καζίνο (Ε.Κ.) και τα συνοδεύοντα αυτή δικαιολογητικά, σύμφωνα με τις διατάξεις της παρούσας απόφασης.

8) «Αιτών» νοείται το νομικό ή φυσικό πρόσωπο, το οποίο υποβάλλει την αίτηση κατά την περ. ζ' του παρόντος άρθρου.

9)«Έγκριση» ή «Άδεια Καταλληλότητας» νοείται η άδεια που χορηγείται, κατόπιν απόφασης της Επιτροπής Καζίνο, και εγκρίνεται από τον Υπουργό Τουρισμού, σύμφωνα με τις διατάξεις της παρούσας απόφασης.

10) «Κάτοχος άδειας» ή «λειτουργίας» νοείται το φυσικό ή νομικό πρόσωπο στο οποίο χορηγήθηκε έγκριση και άδεια καταλληλότητας ή λειτουργίας κατά την περ. θ του παρόντος άρθρου.

11) «Επιτροπή Καζίνο» (Ε.Κ.) νοείται η Επιτροπή που προβλέπεται στις παραγράφους 8 και 9 του άρθρου 1 και παρ. 2 του άρθρου 3, του Ν. 2206/1994.

12) «Υπάλληλος παιχνιδιών» νοείται ο υπάλληλος του Καζίνο, που η κύρια απασχόλησή του αφορά τη διεξαγωγή των παιχνιδιών (προϊστάμενος τραπεζιού, χειριστής μηχανήματος τυχερών παιχνιδιών, κρουπιέρης κ.λ.π.).

13) «Drop Box» νοείται το κιβώτιο, που βρίσκεται σε ασφαλισμένο τμήμα του μηχανήματος τυχερού παιχνιδιού ή ομάδας των μηχανημάτων αυτών ή ο ειδικός χώρος του μηχανήματος ή ομάδας μηχανημάτων αυτών, που έχει προβλεφθεί για τη συλλογή κερμάτων, μαρκών ή χαρτονομισμάτων, που εισέρχονται σε αυτό και που παρακρατούνται από το μηχάνημα τυχερού παιχνιδιού, ως αντάλλαγμα για την χρησιμοποίησή του και τα οποία δεν χρησιμοποιούνται για αυτόματη πληρωμή από το μηχάνημα αυτό του τυχερού παιχνιδιού ή ομάδα μηχανημάτων τυχερού παιχνιδιού.

Επίσης νοείται το κουτί (κιβώτιο) που βρίσκεται τοποθετημένο και ασφαλισμένο στα τραπέζια των παιχνιδιών, μέσα στο οποίο γίνεται η συλλογή των χρημάτων των τραπεζιών.

14) «Μάρκες» νοούνται αντικείμενα προκαθορισμένης αξίας, τα οποία μπορούν να χρησιμοποιηθούν για τη διεξαγωγή των τυχερών παιχνιδιών στα Καζίνο και για τη λειτουργία ενός μηχανήματος τυχερού παιχνιδιού.

15) Ο όρος ΜΙΖΑ σημαίνει διακυβευόμενο ποσό σε μάρκες ή χαρτονομίσματα.

16) Ο όρος ΜΠΑΝΚΟΣ σημαίνει κεφάλαιο σε χρήματα ή μάρκες το οποίο καταθέτει παίκτης εναντίον του οποίου στρέφονται οι υπόλοιποι παίκτες. Για ορισμένα παίγνια ο όρος ΜΠΑΝΚΟΣ αντιπροσωπεύει θέση ή θέσεις στοιχήματος επί του ταμπλώ.

17) Ο όρος ΓΚΑΝΙΩΤΑ σημαίνει ειδικό ταμείο στο οποίο κατατίθενται καθορισμένες κρατήσεις υπέρ του Καζίνου από τα κερδισμένα του ΜΠΑΝΚΟ στοιχήματα των παικτών.

18) Ο όρος ΠΑΡΤΙΔΑ ή ΚΟΛΠΟ σημαίνει το σύνολο των ενεργειών οι οποίες απαιτούνται προκειμένου να διαμορφωθεί αποτέλεσμα υπέρ ή εναντίον του παίκτη σε οποιοδήποτε παιχνίδι.

19) Ο όρος ΕΛΕΓΚΤΗΣ σημαίνει εξουσιοδοτημένο κρατικό υπάλληλο της Διεύθυνσης Ελέγχου Καζίνων του Υπουργείου Τουρισμού για τον λεγχο και Εποπτεία των παιχνιδιών του Καζίνο, των ταμειακών διαδικασιών αυτών και οποιοδήποτε άλλο οικονομικό ή τεχνικό έλεγχο.

20) Ο όρος ΑΣΦΑΛΕΙΑ σημαίνει τις αστυνομικές αρχές οι οποίες παρευρίσκονται στο Καζίνο καθ' όλο το εικοσιτετράωρο και υπεύθυνες για θέματα τάξεως και ασφάλειας.

21) Ως «Γραφείο Ελέγχου» νοείται ο χώρος που παραχωρείται από το Καζίνο προς χρήση των κρατικών οργάνων ελέγχου σύμφωνα με τις διατάξεις της παρούσης απόφασης.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ Β'

ΕΛΕΓΧΟΣ ΚΑΙ ΕΠΟΠΤΕΙΑ ΚΑΖΙΝΟ

ΕΛΕΓΧΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΚΑΙ ΤΑΜΕΙΑΚΩΝ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΩΝ

Η επίβλεψη, η εποπτεία και ο έλεγχος του Καζίνο σε ότι αφορά τα παιχνίδια και τις εν γένει ταμειακές λογιστικές διαδικασίες ασκείται από τους εκπροσώπους της Διεύθυνσης Ελέγχου Καζίνων (Δ.Ε.Κ.) του Υπουργείου Τουρισμού και των λοιπών αρμοδίων κρατικών αρχών σύμφωνα με το ισχύον νομικό καθεστώς.

ΑΡΘΡΟ 4

ΚΛΕΙΣΤΟ ΣΥΣΤΗΜΑ ΟΠΤΙΚΟΑΚΟΥΣΤΙΚΗΣ ΠΑΡΑΚΟΛΟΥΘΗΣΗΣ CLOSED CIRQUIT T.V. SYSTEM (C.C.T.V.)

α) Το Καζίνο υποχρεούνται να χρησιμοποιεί για τον έλεγχο των παιχνιδιών και των λοιπών ταμειακών διαδικασιών κλειστό σύστημα οπτικοακουστικής παρακολούθησης (C.C.T.V.) σύγχρονης τεχνολογίας.

β) Το Καζίνο οφείλει να παραχωρεί στο Γραφείο Ελέγχου οθόνη (MASTER) συνδεδεμένη με το κεντρικό σύστημα πρακολούθησης.

γ) Το Καζίνο είναι υποχρεωμένο να επιδεικνύει τις κασσέτες εγγραφής (βιντεοκασσέτες) στους αρμόδιους υπαλλήλους του Γραφείου Ελέγχου σε κάθε ζήτηση. Επίσης ο χώρος των παιχνιδιών πρέπει να ελέγχεται από το σύστημα και κατά τις ώρες που το καζίνο θα παραμένει κλειστό (δηλαδή σε 24ώρη βάση).

ΑΡΘΡΟ 5

ΕΙΣΟΔΟΣ ΠΑΡΑΜΟΝΗ

Η είσοδος και η παραμονή των αρμοδίων για τον Ελεγχο και εποπτεία του Καζίνου υπαλλήλων της Διεύθυνσης Ελέγχου του Υπουργείου Τουρισμού όπως και οποιονδήποτε υπαλλήλων του Κράτους που εκτελούν εντεταλμένη υπηρεσία είναι ελεύθερη στους χώρους του Καζίνο καθ' όλο το 24ωρο.

ΑΡΘΡΟ 6

ΠΑΡΑΧΩΡΗΣΗ ΧΩΡΩΝ ΓΡΑΦΕΙΩΝ ΚΡΑΤΙΚΩΝ ΑΡΧΩΝ

Η Διεύθυνση Καζίνο υποχρεούται στην παραχώρηση των αναγκαίων χώρων με άμεση πρόσβαση στο Καζίνο για γραφεία των αστυνομικών και του Γραφείου Ελέγχου Καζίνο του Υπουργείου Τουρισμού.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ Γ'

ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΚΑΖΙΝΟ

ΑΡΘΡΟ 7

1. Επιτρεπόμενα παιχνίδια.

Τα παιχνίδια που επιτρέπεται να παίζονται στο καζίνο είναι τα ακόλουθα:

α) Μπλακ Τζακ (BLACK JACK) ή «21».
β) Αμερικάνικη Ρουλέττα (AMERICAN ROULETTE).
γ) Γαλλική Ρουλέττα (FRENCH ROULETTE).
δ) Μπάνγκο – Πούντο (BANCO – PUNTO).
ε) Μπακαράς (BACCARAT)
στ) Σεμέν ντε φερ (CHEMIN DE FER).
ζ) Αμερικάνικα και Ελληνικά Ζάρια (CRAPS)
η) Πόκερ και παραλλαγές του
θ) Μηχανήματα με νομίσματα χωρίς οθόνη.
ι) Μηχανήματα με νομίσματα με οθόνη.
ια) Οποιοδήποτε άλλο παιχνίδι μπορεί να εγκριθεί από τη Διεύθυνση Ελέγχου Καζίνο.

2. Τα παιχνίδια εντός των καζίνο διεξάγονται με μάρκες, πλάκες, κέρματα ή με χαρτονομίσματα της Ελληνικής Δημοκρατίας.

3. λα τα τραπέζια των παιχνιδιών και τα μηχανήματα με κέρματα πρέπει να είναι τοποθετημένα μέσα στους χώρους της Λέσχης Καζίνου κατά τέτοιο τρόπο, ώστε να είναι εύκολος ο Έλεγχος από τους εκπροσώπους της Διεύθυνσης Καζίνο (ΔΚ).

4. Τα παιχνίδια διενεργούνται μόνο με τοποθετημένες «επί τη εμφανίσει» μίζες (μάρκες, πλάκες, χαρτονομίσματα).

ΑΡΘΡΟ 8

ΤΕΧΝΙΚΑ ΜΕΣΑ ΚΑΙ ΥΛΙΚΑ ΔΙΕΞΑΓΩΓΗΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ – ΕΝΤΥΠΑ

Το Καζίνο είναι υποχρεωμένο να προμηθεύεται όλα τα υλικά και μέσα διεξαγωγής παιχνιδιών τηρουμένων των διεθνών προδιαγραφών.

1. Τραπέζια παιχνιδιών

Στα τραπέζια των παιχνιδιών πρέπει να υπάρχουν κουτιά φύλαξης:
α) Ταμείου μαρκών (PACK)
β) Χαρτονομισμάτων (DROP BOX)
γ) Φιλοδωρημάτων (TIPS BOX)
δ) Γκανιωτών (Μπακαρά – Σεμέν ντε φερ)

2. Τροχοί Ρουλεττών.

α) Οι μόνοι επιτρεπόμενοι τροχοί είναι αυτοί που έχουν τριάντα επτά αριθμούς δηλαδή 0–36 και είναι διεθνών προδιαγραφών.

β) Το υλικό του τροχού ρουλέττας αποτελείται από ένα ξύλινο κύλινδρο στο εσωτερικό του οποίου βρίσκεται κινητός δίσκος ο οποίος στηρίζεται σε μεταλλικό στήριγμα. Ο δίσκος αυτός διαιρείται σε τριάντα επτά θέσεις (CASES) χωρισμένες σε μικρά μεταλλικά διαφράγματα (διαχωριστήρες αριθμών). Οι θέσεις αυτές είναι εναλλάξ κόκκινες και μαύρες και καθεμιά από αυτές έχει από ένα αριθμό μεταξύ του 1 και 36 και ένα μηδέν, το οποίο δεν είναι ούτε κόκκινο ούτε μαύρο. Οι τροχοί των ρουλεττών πρέπει να είναι της τρέχουσας τεχνολογίας και η στήριξη των διαχωριστήρων αριθμών σ' αυτούς να παρέχει ασφάλεια από επεμβάσεων. Οι τροχοί πρέπει να φέρουν την ειδική σφραγίδα ασφαλείας του εργοστασίου κατασκευής. Η συντήρηση (επισκευή, αντικατάσταση εξαρτημάτων κ.λ.π.) θα γίνεται μόνο από υπαλλήλους της κατασκευάστριας εταιρείας και πάντα παρουσία εκπροσώπων της Διεύθυνσης Ελέγχου Καζίνων.

γ) Μπίλιες: Οι Μπίλιες πρέπει να είναι κατασκευασμένες εξ ολοκλήρου από μη μεταλλικό υλικό, αντιμαγνητικής προστασίας, διαστάσεων 18–21 ΜΜ.

δ) Τσόχες: Πρέπει να έχουν τις ειδικά προβλεπόμενες (διεθνών προδιαγραφών) θέσεις τοποθέτησης στοιχημάτων.

ε) Τραπέζια ρουλεττών: Είναι διεθνών προδιαγραφών για αμερικάνικη ή γαλλική ρουλέττα και στη θέση που τοποθετείται ο τροχός του τραπεζιού πρέπει να υπάρχουν ειδικοί ρεγουλατόροι αλφαδιάσματος.

3. Μάρκες

Οι μάρκες πρέπει να είναι με μια μήτρα για κάθε Καζίνο. Μάρκες άλλων καζίνων δεν γίνονται δεκτές (ανταλλάσονται) στα Τραπέζια, των παιχνιδιών μπορούν να ανταλλαχθούν μόνο στο Ταμείο του Καζίνο μετά από άδεια της Διεύθυνσης.

4. Τραπουλόχαρτα

Τα τραπουλόχαρτα πρέπει να είναι πλαστικοποιημένα (PLASTIC COATED) και στο πίσω μέρος να είναι αποτυπωμένο (LOGO) το σήμα του κάθε Καζίνο. λα τα μέσα και τα υλικά υπόκεινται στον Έλεγχο και την έγκριση της Διεύθυνσης Ελέγχου Καζίνων. Πέραν των τακτικών ελέγχων που διενεργεί η Διεύθυνση Ελέγχου Καζίνων το Γραφείο Ελέγχου δύναται να ελέγχει καθημερινά τα υλικά και μέσα διεξαγωγής παιχνιδιών.

5. Φύλαξη

Όλα τα υλικά φυλάσσονται (όταν δεν χρησιμοποιούνται) σε χώρους ασφαλείας με ευθύνη του Καζίνο.

Οι μάρκες – πλάκες των τραπεζιών φυλάσσονται σε ειδικό κλειδωμένο χώρο στο Ταμείο του Καζίνο.

6. Έντυπα

Το καζίνο υποχρεούται να έχει έντυπα (δελτία) διατρημένα και θεωρημένα από τη Διεύθυνση Ελέγχου Καζίνων (ΔΕΚ) του Υπουργείου Τουρισμού, ως εξής:
α) Αρχικής προκαταβολής
β) Πρόσθετης προκαταβολής
γ) Μαρκών τραπεζιού
δ) Χαρτονομισμάτων τραπεζιού
ε) Γκανιωτών
στ) Αλλαγής μαρκών μεταξύ ταμείου τραπεζιού και ταμείου Καζίνο.
ζ) Αναλυτικό – συγκεντρωτικό ανά τραπέζι
η) Αναλυτικό – συγκεντρωτικό ανά παιχνίδι
θ) Φιλοδωρημάτων
ι) Εσόδων από μηχανικά παιχνίδια
ια) Ημερήσιο αναλυτικό – συγκεντρωτικό αποτελέσματος Καζίνο (ανά τραπέζι – ανά παιχνίδι εσόδων από μηχανάκια κλπ.).
ιβ) Μηνιαίο αναλυτικό – συγκεντρωτικό αποτελέσματος Καζίνο.

ΑΡΘΡΟ 9

ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ ΤΡΑΠΕΖΙΩΝ

1. Αρχική και πρόσθετη προκαταβολή – Άνοιγμα τραπεζιών

α) Σε κάθε τραπέζι παιχνιδιού υπάρχει ένα απόθεμα (STOCK) μαρκών – πλακών το οποίο ονομάζεται αρχική προκαταβολή (OPENING FILL).

Το ύψος του αποθέματος μαρκών – πλακών του τραπεζιού ορίζεται με βάση το ελάχιστο – όριο (MINIMUM) της μίζας σύμφωνα με τον ακόλουθο πίνακα:

Ποσό αποθέματος (STOCK) σε μάρκες – πλάκες (αρχική προκαταβολή τραπεζιού) επί του ελαχίστου ορίου της μίζας.

αα) Ρουλέττα και Μπάνκο Πούντο τουλάχιστον 10.000 φορές

αβ) Υπόλοιπα παιχνίδια 5.000 φορές

αγ) Το Καζίνο είναι υποχρεωμένο να τηρεί έντυπο (δελτίο) αρχικής προκαταβολής για κάθε τραπέζι ξεχωριστά.

β) Διαπίστωση της ακρίβειας της προκαταβολής:

βα) Πριν από την έναρξη λειτουργίας του τραπεζιού οι μάρκες – πλάκες οι οποίες αποτελούν την αρχική προκαταβολή του τραπεζιού, απλώνονται στο τραπέζι από γκρουπιέρη παρουσία ενός προϊσταμένου του Καζίνο και ενός ελεγκτή. Αφού μετρηθούν και ελεγχθούν γράφεται στο έντυπο αρχικής προκαταβολής το ποσό που εξακριβώθηκε και υπογράφεται από τους οριζόμενους υπάλληλους του Καζίνο και τον Ελεγκτή. Ένα αντίγραφο τοποθετείται στο κουτί των χαρτονομισμάτων και ένα αντίγραφο παίρνει το Γραφείο Ελέγχου.

ββ) Η μέθοδος αυτή επαναλαμβάνεται κάθε φορά που υπάρχει ανάγκη, κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, για νέα (πρόσθετη) προκαταβολή. Το ποσό της νέας (πρόσθετης) προκαταβολής είναι ίσο προς το ποσό της αρχικής προκαταβολής.

βγ) Αλλαγές μαρκών μεταξύ ταμείου Τραπεζιού και Ταμείου Καζίνο. Αν κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και για τη διευκόλυνση αυτού υπάρξει ανάγκη αλλαγής μαρκών μεταξύ ταμείου τραπεζιού και ταμείου Καζίνο ακολουθείται η εξής διαδικασία:

α. Σε ειδικό έντυπο (δελτίο) αλλαγών γράφονται οι μάρκες – πλάκες που βγήκαν (OUT) από το τραπέζι και οι μάρκες – πλάκες της αυτής αξίας που μπήκαν στο τραπέζι (IN).

β. Οι αλλαγές πραγματοποιούνται φανερά στο τραπέζι, τα ποσά σε μάρκες που μπήκαν και βγήκαν μετριούνται ελέγχονται και υπογράφονται από τους οριζόμενους υπάλληλους του Καζίνο και τους Ελεγκτές.

γ. Αλλαγές μεταξύ τραπεζιών δεν επιτρέπονται.

2. Το Καζίνο οφείλει να διαθέτει κατά την έναρξη κάθε παιχνιδιού, ένα ποσό σε μετρητά, του οποίου το κατώτερο όριο, ανεξάρτητα από τον αριθμό των τραπεζιών και των παιχνιδιών που διενεργούνται, είναι ίσο με το 50% των αρχικών προκαταβολών των παιχνιδιών που λειτουργούν στο Καζίνο και σε καμμία περίπτωση κατώτερο των 100.000.000 δρχ.

3. Κλείσιμο τραπεζιών, οικονομικό αποτέλεσμα:

α) Κάθε τραπεζι κλείνει υποχρεωτικά κάθε μέρα. Το Καζίνο είναι υποχρεωμένο να τηρεί έντυπα (δελτία) κλεισίματος για κάθε τραπέζι ξεχωριστά.

β) Στα έντυπα αυτά γράφονται:

βα) Αναλυτικά οι μάρκες του ταμείου του κάθε τραπεζιού και το συνολικό ποσό αυτών.

ββ) Αναλυτικά τα χαρτονομίσματα κάθε τραπεζιού και το συνολικό ποσό αυτών.

βγ) Το αναλυτικό – συνολικό ημερήσιο οικονομικό αποτέλεσμα του κάθε τραπεζιού (κέρδος ή ζημία).

βδ) Τα έντυπα υπογράφονται (θεωρούνται) υποχρεωτικά από τους οριζόμενους υπαλλήλους του Καζίνο και τους Ελεγκτές. Αντίγραφα των εντύπων αυτών κρατούνται στο Γραφείο Ελέγχου.

4. Καταμέτρηση χρημάτων

Η καταμέτρηση των χρημάτων των τραπεζιών γίνεται μέσα στο Καζίνο και σε εγκεκριμένο από τη Δ.Ε.Κ. χώρο ειδικών προδιαγραφών και παρουσία Ελεγκτών. Η καταμέτρηση γίνεται ανά τραπέζι και στο ειδικό έντυπο (δελτίο) αναγράφονται αναλυτικά τα χαρτονομίσματα και το συγκεντρωτικό ποσό αυτών. Το έντυπο (δελτίο) υπογράφεται από τους υπεύθυνους Καζίνο και τους υπεύθυνους Ελέγχου.

5. Σε περίπτωση που το καζίνο χρησιμοποιεί σύστημα Μηχανογράφησης στα αντίγραφα των εντύπων θα πρέπει να προβλέπονται οι ειδικές θέσεις για τις υπογραφές (θεωρήσεις) των οριζόμενων υπαλλήλων Καζίνο και των Ελεγκτών.

6. Λήξη παιχνιδιών

Το Καζίνο υποχρεούται να προαναγγείλει στους παίκτες τη λήξη των παιχνιδιών (για κάθε τραπέζι) ως εξής:

α) Σε κάθε τραπέζι ρουλέττας ανακοινώνονται οι τρεις τελευταίες μπίλιες.

β) Στο Μπάνγκο Πούντο, Μπλακ Τζακ, Σεμέν ντε φερ και Μπακαρά ανακοινώνεται το τελευταίο κουτί.

γ) Στα ζάρια ανακοινώνονται τα τρία τελευταία στοιχήματα (BETS).

7. Στα τραπέζια των παιχνιδιών οι μίζες αντιπροσωπεύονται με μάρκες ή πλάκες.

Η αγορά μαρκών ή πλακών γίνεται στα τραπέζια με ευθύνη του γκρουπιέρη. Η εξαργύρωση – αλλαγή μαρκών ή πλακών με χαρτονομίσματα γίνεται μόνο στο Ταμείο του Καζίνου.

8. Αλλαγές χαρτονομισμάτων στο τραπέζι.

Τα χαρτονομίσματα που αλλάζονται πάνω στο τραπέζι με αντίστοιχο ποσό σε μάρκες παραμένουν σ' αυτό μόνο κατά τη στιγμή της μέτρησης και της αλλαγής. Στη συνέχεια τοποθετούνται από τον γκρουπιέρη στο ειδικό κουτί φύλαξης χαρτονομισμάτων (DROP BOX) του τραπεζιού. Το ίδιο συμβαίνει και με τα χαρτονομίσματα τα οποία έχουν τοποθετηθεί από τους πελάτες ως στοιχήματα επάνω στο ταμπλώ του τραπεζιού.

9. Με τον όρο ότι το Καζίνο δεν λαμβάνει προμήθεια μεγαλύτερη αυτής των εξουσιοδοτημένων τραπεζιών, μπορεί να ιδρύσει και να λειτουργεί πλήρες ανταλλακτήριο ξένου συναλλαγμάτος, σύμφωνα με τις διατάξεις και μέσα στα πλαίσια της εκαστοτε ελληνικής νομοθεσίας.

ΑΡΘΡΟ 10

ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ ΡΟΥΛΕΤΤΩΝ (AMERICAN / FRENCH ROULETTE)

1. Ο γκρουπιέρης ο οποίος είναι υπεύθυνος για το χειρισμό έχει υποχρέωση να κινεί τον κύλινδρο με αντίθετη φορά από την προηγούμενη και να ρίχνει την μπίλια στην αντίθετη κατεύθυνση. Εάν κατά την διάρκεια της περιστροφικής κίνησης του κυλίνδρου πέσει μεσα σ' αυτόν μάρκα ή άλλο αντικείμενο ο γκρουπιέρης είναι υποχρεωμένος να διακόψει το παιχνίδι και να ρίξει καινούργια μπίλια. Σέ όλη την διάρκεια που η μπίλια κινείται οι παίκτες μπορούν να εξακολουθήσουν να ποντάρουν. Αμέσως όμως όταν ο γκρουπιέρης αντιληφθεί ότι η κίνηση της μπίλιας επιβραδύνεται και ότι πρόκειται να πέσει στον τροχό αναφωνεί δυνατά «τίποτα δεν παίζει πλέον» (NO MORE BETS). Από αυτή τη στιγμή οι μίζες δεν γίνονται πλέον δεκτές.

2. Όταν η μπίλια σταματήσει οριστικά μέσα σε μια από τις
37 θέσεις, ο γκρουπιέρης αναφωνεί δυνατά τον αριθμό και τις απλές τύχες που κερδίζουν και τοποθετεί ειδικό δείκτη πάνω στον αριθμό.

3. Οι πληρωμές των μιζών που κερδίζουν γίνονται από τον γκρουπιέρη με την εξής σειρά:

α) Μίζα σε κολώνες (COLUMNS) – Δωδεκάδες (DOZENS) – Απλές τύχες (SIMPLE CHANCES).

β) Μίζα σε αριθμούς

4. Οι μίζες που κερδίζουν πληρώνονται ανάλογα με τη θέση που βρίσκονται επί τόσες φορές όπως παρακάτω:

α) Μίζα σε πλήρη αριθμό (STRAIGHT-UP BET) επί 35 φορές

β) Μίζα που τέμνει δύο αριθμούς (SPLIT BET) επί 17 φορές

γ) Μίζα σε τρεις αριθμούς (STREET BET) επί 11 φορές

δ) Μίζα σε τέσσερεις αριθμούς (LINE BET) επί 2 φορές

στ) Μίζα σε κολώνα, δωδεκάδα (COLUMN, DOZEN) επί 2 φορές

ζ) Μίζα σε κόκκινο, μαύρο, μονά, ζυγά – μικρά μεγάλα (RED, BLACK, ODD, EVEN 1–18, 19–36) επί μία φορά

5. οι τοποθετήσεις στοιχημάτων, οι αλλαγές χρημάτων και μαρκών σε μάρκες μεταξύ πελατών και τραπεζιού όπως και οι πληρωμές που κερδίζουν μίζες γίνονται μόνο από το γκρουπιέρη. Στην περίπτωση που υπάρχει βοηθός γκρουπιέρη, αυτός ευθύνεται μόνο για τη συλλογή μαρκών ανά χρώμα.

Δεν επιτρέπεται στο υπόλοιπο προσωπικό του Καζίνο ο χειρισμός μαρκών ή χρημάτων κατά τη λειτουργία του τραπεζιού.

6. Περίπτωση που κερδίζει ο αριθμός «0» (ZERO)

α) Αμερικάνικη ρουλέττα: Όλες οι απλές τύχες χάνουν

β) Γαλλική ρουλέττα: Ο παίκτης που έχει στοιχηματίσει σε απλές έχει δύο επιλογές:

1) Να αποσύρει το μισό της μίζας του, οπότε το άλλο μισό περιέχεται στο ταμείο του τραπεζιού.

2) Να αφήσει το σύνολο της μίζας «εν φυλακή» UN FERME όταν ο παίκτης ακολουθήσει τη λύση αυτή και ο αριθμός που κερδίζει δεν είναι το μηδέν οι μίζες οι οποίες έχουν τεθεί «εν φυλακή» αποκτούν την ελευθερία των χωρίς επιφύλαξη και όρους. Οι άλλες είναι οριστικά χαμένες. Εάν το μηδέν έρθει για δεύτερη φορά, τρίτη φορά κ.λ.π. ο παίκτης έχει αυτή την εκλογή δεδομένου ότι η αρχική αξία της μίζας του θεωρείται χαμένη 50% της αξίας της σε κάθε μια επιτυχία του μηδενός. Όταν το μηδέν έρθει στο τελευταίο «κόλπο» του παιχνιδιού ο παίκτης οφείλει να δεχτεί την εξόφληση του μισού, του τετάρτου, του ογδόου κ.λ.π. της αρχικής μίζας, εφ' όσον πρόκειται για την πρώτη, την δεύτερη, τρίτη επιτυχία του μηδενός.

7. Ελάχιστο και μέγιστο όριο μίζας (MINIMUM, MAXIMUM).

α) Το ελάχιστο (MINIMUM) όριο της μίζας, καθορίζεται από τη Διεύθυνση Καζίνο.

β) Το μέγιστο όριο της μίζας (MAXIMUM) ορίζεται ως εξής:

βα) σε πλήρη αριθμό 20–30 φορές επί το ελάχιστο (MINIMUM)

ββ) σε δύο αριθμούς 40–60 φορές επί το ελάχιστο (MINIMUM)

βγ) σε τρεις αριθμούς 60–90 φορές επί το ελάχιστο (MINIMUM)

βδ) σε τέσσερις αριθμούς 80–120 φορές επί το ελάχιστο (MINIMUM)

βε) σε έξι αριθμούς 120–180 φορές επί το ελάχιστο (MINIMUM)

βστ) σε κολώνα – δωδεκάδα 240 – 360 φορές επί το ελάχιστο (MINIMUM)

βζ) σε 1–18, 19–36, μονά – ζυγά, μαύρα κόκκινα, 360–540 φορές επί το ελάχιστο (MINIMUM)

βη) απαγορεύεται η με όποιο τρόπο υπέρβαση του μεγίστου ορίου μίζας (OVER MAXIMUM)

8. Στοιχήματα (BETS)

α) Τα μόνα στοιχήματα που επιτρέπονται από τους παίκτες είναι αυτά των οποίων οι μίζες είναι τοποθετημένες στις ειδικές θέσεις που είναι αποτυπωμένες πάνω στη τσόχα του ταμπλώ του τραπεζιού.

β) Δεν επιτρέπονται στοιχήματα με ανακοίνωση (CALL BETS).

ΑΡΘΡΟ 11

ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ ΤΟΥ ΜΠΛΑΚ ΤΖΑΚ (BLACK JACK)

1. Το παιχνίδι του B/J παίζεται σε τράπουλες (δεσμίδες) των 52 τραπουλόχαρτων. Πρέπει όμως να χρησιμοποιούνται τραπουλόχαρτα σε αρίστη κατάσταση στην αρχή κάθε παρτίδας.

2. Μετά την μέτρηση και την επαλήθευση ο γκρουπιέ επαναφέρει τα τραπουλόχαρτα τα οποία μοιράζει σε πολλούς σωρούς, τα ανακατεύει, τα κόβει, τα στοιβάζει σε μια στήλη και τέλος τα δίνει σε ένα παίχτη για να κοπούν για τελευταία φορά. Μετά από αυτή την κοπή ο γκρουπιέ τοποθετεί μια διαχωριστική κάρτα στη στήλη με τρόπο ώστε να αφήνει ένα σωρό τραπουλόχαρτων όσο περίπου μια πλήρης τράπουλα ή και περισσότερα. Τα τραπουλόχαρτα στη συνέχεια τοποθετούνται σε ένα διανομέα (SABOTS) εκτός της περίπτωσης αυτής που χρησιμοποιείται μια τράπουλα που διανέμεται (μοιράζεται) από το χέρι.

Πριν από το μοίρασμα των χαρτιών ο γκρουπιέ μπορεί να βάλει κατά μέρος τα 5 πρώτα χαρτιά από το διανομέα και στη συνέχεια αρχίζει η παρτίδα.

3. Ο αριθμός των παικτών που κάθονται, οι οποίοι έχουν δικαίωμα συμμετοχής, αντιστοιχεί στον αριθμό των ορισμένων χωρισμάτων του ταμπλώ για την τοποθέτηση των μιζών. Εάν υπάρχουν ελεύθερες θέσεις καθημένων, οι παίκτες που κάθονται μπορούν να τοποθετούν μίζες στα κενά χωρίσματα σύμφωνα με τους κανονισμούς του Καζίνο. Όρθιοι μπορούν να τοποθετούν μίζες πάνω στις μίζες αυτών που κάθονται ύστερα από συμφωνία των τελευταίων και μέχρι το ανώτερο όριο επιτρεπόμενης μίζας.

Κάθε μια συμμετοχή ενός παίκτη θεωρείται μεμονωμένη και ακολουθεί την κανονική σειρά διανομής και ζήτησης χαρτιών.

4. Οι παίκτες μπορούν να χρησιμοποιήσουν τις ακόλουθες δυνατότητες παιχνιδιού:

α) Απλό παιχνίδι και B/J: όταν έχουν τοποθετηθεί όλες οι μίζες ο γκρουπιέ μοιράζει από ένα χαρτί για κάθε μια συμμετοχή αρχίζοντας από τα αριστερά του και συνεχίζοντας κατά την φορά των δεικτών του ρολογιού.

Αφού συμπληρώσει το γύρο δίνει ένα χαρτί στον εαυτό του και στην συνέχεια ανά ένα χαρτί κατά την ίδια σειρά όπως προηγουμένως. Στη συνέχεια προτείνει συμπληρωματικά χαρτιά σ' αυτούς που συμμετέχουν. Η κατάσταση καθενός παίκτη προσδιορίζεται πριν από την προσφορά χαρτιών στον επόμενο. Καθένας παίκτης μπορεί να αρνηθεί ή να ζητήσει συμπληρωματικά χαρτιά ένα-ένα μέχρις ότου να ικανοποιηθεί. Όταν ένας παίκτ,ς σχηματίσει άθροισμα μεγαλύτερο του 21 έχει χάσει και ο γκρουπιέ μαζεύει αμέσως τα χαρτιά και τη χαμένη μίζα, προτού προχωρήσει στον επόμενο παίκτη. Όταν παίκτης έχει συμπληρώσει άθροισμα 21, δεν επιτρέπεται να ζητήσει και να πάρει φύλλο.

β) Αφού όλοι οι παίκτες προσδιορίζουν την κατάσταση των συνδυασμών τους ο γκρουπιέ τραβά ένα ή περισσότερα χαρτιά για τον εαυτό του, εάν σχηματίσει άθροισμα

17 ή μεγαλύτερο έχει υποχρέωση να σταματήσει και δεν μπορεί να πάρει συμπληρωματικά χαρτιά. Εάν συγκεντρώσει άθροισμα 16 ή μικρότερο οφείλει να τραβήξει και άλλα χαρτιά μέχρι να φτάσει άθροισμα 17 ή μεγαλύτερο, όταν μεταξύ των χαρτιών του συμπεριλαμβάνεται άσσος, οφείλει να τον υπολογίσει ως 11, εάν με τον αριθμό αυτον φθάνει 17 ή μεγαλύτερο.

γ) Ο γκρουπιέ αφού προσδιορίσει και αναφέρει το άθροισμά του ακολουθεί στο μάζεμα των μιζών που έχασαν και στην πληρωμή εκείνων που κέρδισαν σύμφωνα με την καθορισμένη σειρά, από τα δεξιά προς τα αριστερά. Μαζεύει τα χαρτιά συγχρόνως και τα τοποθετεί και στα δικά του. Εάν ο γκρουπιέ σχηματίσει άθροισμα μεγαλύτερο του 21 πληρώνει όλες τις μίζες του ταμπλώ. Εάν δεν φθάσει 21 μαζεύει όλες τις μίζες εκείνων που είναι κατώτεροι του δικού του αθροίσματος και πληρώνει τα αθροίσματα τα ανώτερα του δικού του. Όσοι έχουν άθροισμα ίσο με του γκρουπιέ θεωρούνται ισόπαλοι και μπορούν να αποσύρουν τη μίζα. Παρόλα αυτά εάν ένας παίκτης πετύχει BLACK JACK δηλαδή το άθροισμα 21 με δύο χαρτιά πληρώνεται 3 προς 2. Το BLACK JACK θεωρείται πάντοτε ανώτερο του 21 που έχει επιτευχθεί με περισσότερα από 2 χαρτιά.

5. Ασφάλεια (INSURANCE)

Όταν το πρώτο χαρτί του γκρουπιέ είναι άσσος οι παίκτες μπορούν να ασφαλισθούν κατά του BLACK JACK της μπάνκας. Ο γκρουπιέ προτείνει την ασφάλεια αυτή αφού δώσει και το δεύτερο χαρτί στους παίκτες, οι οποίοι δεν έχουν το δικαίωμα της ασφάλειας εάν έχουν πάρει και τρίτο χαρτί. Ο ασφαλιζόμενος παίκτης τοποθετεί στην γραμμή απέναντι από την μίζα του ένα ποσό μέχρι με το μισό της μίζας. Μετά τον καθορισμό της καταστάσεως καθενός παίκτη εάν ο γκρουπιέ τραβήξει 10 μαζεύει τις μίζες που χάνουν και πληρώνει τις ασφάλειες 2:1. Εάν δεν πετύχει B/J μαζεύει τις ασφάλειες και μαζεύει ή πληρώνει τις υπόλοιπες μίζες όπως στο κανονικό παιχνίδι.

6. Χώρισμα φύλλων (SPLIT)

Όταν ένας παίκτης πάρει με τα δύο πρώτα κτυπήματα, δύο χαρτιά της ίδιας αξίας, μπορεί να τα θεωρήσει ως δύο διαφορετικές συμμετοχές. Εάν χρησιμοποιήσει αυτό το δικαίωμα οφείλει να τοποθετήσει στο δεύτερο χαρτί μια δεύτερη μίζα ίση με την αρχική του. Τα δύο αυτά χαρτιά και οι δύο μίζες θεωρούνται ως δύο χωριστές συμμετοχές και ακολουθούν καθεμιά την ίδια εξέλιξη στο παιχνίδι. Ο παίκτης παίζει σύμφωνα με τους όρους του απλού παιχνιδιού παίζοντας πρώτα από τα δεξιά συμμετοχή του (την πλέον προς τα δεξιά ευρισκόμενη εκ των δύο) πριν προχωρήσει στην επόμενη. Εάν για μία από τις συμμετοχές αυτών, πάρει κατά την πρώτη διανομή ένα δεύτερο χαρτί σχηματίζει ένα νέο ζεύγος το οποίο μπορεί εκ νέου να το χωρίσει και να τοποθετήσει μια νέα μίζα. Όταν ένας παίκτης σχηματίσει ένα ζεύγος του άσσου δεν του επιτρέπεται να τραβήξει απλά ένα μόνο χαρτί για κάθε έναν άσσο. Εάν ο παίκτης σχηματίσει ένα ζεύγος του άσσου ή ένα ζεύγος χαρτιών ισοδύναμο προς 10 και εάν σχηματίσει άθροισμα 21 με το δεύτερο χαρτί που θα τραβήξει το άθροισμα αυτό δεν θεωρείται B/J και πληρώνεται μόνο το ποσό της μίζας. Η Διεύθυνση του Καζίνο έχει την ευχέρεια με αναρτημένες ανακοινώσεις μέσα στην αίθουσα παιχνιδιών να περιορίζει το SPLIT σε τελείως όμοια χαρτιά, αποκλείοντας έτσι τα διαφορετικού χρώματος χαρτιά της ίδιας αξίας. Κατά τον ίδιο τρόπο η Διεύθυνση μπορεί να περιορίζει τον αριθμό των ζευγών τα οποία ο ίδιος παίκτης μπορεί να σχηματίσει.

7. Διπλή μίζα (DOUBLE DOWN)

Όταν ο παίκτης πετύχει άθροισμα με τα δύο πρώτα χαρτιά μέχρι 11 πόντους μπορεί να στοιχηματίσει εκ νέου το ισόποσο της μίζας. Η Διεύθυνση Καζίνο μπορεί να επιτρέπει στον παίκτη να τοποθετεί μέχρι το ισόποσο της μίζας αφού πρώτα ενημερώσει το Γραφείο Ελέγχου και όταν έχει άθροισμα πάνω από 11 πόντους. Στην περίπτωση αυτή υποχρεούται να πάρει μόνο συμπληρωματικό χαρτί. Ο διπλασιασμός της μίζας επιτρέπεται για όλες τις συμμετοχές, συμπεριλαμβανομένου και του SPLIT.

8. Η Διεύθυνση Καζίνο μπορεί να αποκλείσει το δικαίωμα αυτό σε ότι αφορά το SPLIT της προηγούμενης παραγράφου.

9. Οι μίζες των παικτών αντιπροσωπεύονται αποκλειστικά με μάρκες ή πλάκες οι οποίες τοποθετούνται πριν από την διανομή των τραπουλόχαρτων. Το μεγαλύτερο και ελάχιστο όριο μίζας για κάθε τραπέζι καθορίζεται από την Δ/νση του καζίνο εις το 50, 100 ή 200πλάσιο του ελαχίστου ορίου μίζας.

10. Η Δ/νση Καζίνο μπορεί να αυξάνει το κατώτατο όριο μίζας αφού γνωστοποιήσει αυτό αμέσως στο Γραφείο Ελέγχου, για ορισμένα μόνο τραπέζια κατά τη διάρκεια της διεξαγωγής των παιχνιδιών. Στην περίπτωση αυτή το ισχύον μέγιστο όριο μίζας παραμένει αμετάβλητο.

ΑΡΘΡΟ 12

ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ ΔΙΑΦΟΡΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ (ΠΑΡΑΛΛΑΓΩΝ) ΜΠΑΚΑΡΑ – ΣΕΜΕΝ ΝΤΕ ΦΕΡ – ΜΠΑΝΚΟ ΠΟΥΝΤΟ (BACCARAT – CHEMIN DE FER – BANCO PUNTO)

Α. Μπακαράς και Σεμέν ντε φερ με δύο ταμπλώ:

1. Μπακαρά Σεμέν ντε φερ και ο Μπακαρά Σεμέν ντε φερ με δύο ταμπλώ, παίζεται με 6 έως 8 δεσμίδες των πενήντα δύο τραπουλόχαρτων. Τα τραπουλόχαρτα δεν φέρουν αριθμούς.

2. Οι δεσμίδες μπορούν να χρησιμοποιηθούν επανειλημμένως, πρέπει όμως να αντικατασταθούν με νέες τέτοιου είδους αμέσως όταν παύουν να βρίσκονται σε καλή κατάσταση. Στο Μπακαρά με δύο ταμπλώ πρέπει να χρησιμοποιούνται υποχρεωτικά νέα τραπουλόχαρτα σε κάθε παρτίδα (SEQUENCE), μετά το κόψιμο η κάρτα λήξης τοποθετείται στο τέλος πριν από τα δέκα τελευταία τραπουλόχαρτα στο Μπακαρά με δύο ταμπλώ. Οταν η κάρτα λήξης εμφανισθεί κανένα άλλο «κόλπο» δεν μπορεί να παιχτεί.

3. Οι διανομείς (SABOTS) οι οποίοι βρίσκονται στην κατοχή του Καζίνο πρέπει να φυλάσσονται σε ειδικό ντουλάπι και να είναι αριθμημένοι από το εργοστάσιο κατασκευής.

4. Απογραφή των διανομέων πάντοτε ενημερωμένη, τηρείται μέσα στο βιβλιάριο καταγραφής τραπουλόχαρτων, ορισμένος αριθμός σελίδων του οποίου διατίθεται για το σκοπό αυτό. Η διάθεση των διανομέων στα διάφορα τραπέζια γίνεται από έναν υπεύθυνο υπάλληλο στην αρχή καθεμιάς παρτίδας αποφεύγοντας την συστηματική τοποθέτηση των ίδιων διανομέων στα ίδια τραπέζια. Απαγορεύεται σε όλες τις περιπτώσεις να αποσπαστεί κάποιο χαρτί (να βγάλει από τον διανομέα) πριν ο γκρουπιέρης σταματήσει τις μίζες. Τα χαρτιά που βγαίνουν δεν μπορούν σε καμμιά περίπτωση να επανατοποθετηθούν μέσα στο διανομέα.

5. Ο παίκτης οφείλει να παίξει το «κόλπο» εφ' όσον έχει

ανοιχθεί έστω και ένα τραπουλόχαρτο.

6. Στο Μπακαρά με δύο ταμπλώ όπως και στον Μπακαρά Σεμέν ντε φερ, το κατώτερο όριο μίζας ορίζεται από την Διεύθυνση του Καζίνο και μπορεί να ποικίλλει στα διάφορα τραπέζια ανάλογα με τις ιδιαίτερες συνθήκες του παιχνιδιού. Το Καζίνο επίσης έχει όλη την ευχέρεια να ορίζει για το Μπακαρά σε δύο ταμπλώ με περιορισμένο μπάγκο το ελάχιστο και μέγιστο όριο μίζας και στο Μπακαρά Σεμέν ντε φερ το ελάχιστο όριο είτε της αρχικής είτε των μπάγκων.

7. Η κράτηση στο Μπακαρά Σεμέν ντε φερ ορίζεται σε ποσοστό 5% στα ποσά που κερδίζουν στον μπάγκο σε κάθε παρτίδα.

8. α) Οι κρατήσεις της γκανιώτας του Καζίνου γίνονται ως εξής:

Ο γκρουπιέρης αφαιρεί 5% από τα κερδιζόμενα ποσά που βρίσκονται στον πάγκο σε κάθε παρτίδα μέσα στο ειδικό κουτί γκανιώτας.

β) Σε καμμιά περίπτωση οι γκανιώτες των τραπεζιών μπορούν να ανοιχθούν και να μετρηθούν χωρίς την παρουσία του υπεύθυνου του Καζίνου και Ελεγκτή.

9. Ο Μπακαράς Σεμέν ντε φερ πρέπει να παίζεται αυστηρά με τους όρους του πιο κάτω πίνακα:

α) Όταν ο παίκτης έχει:
0, 1, 2, 3, 4, 10 πάντα τραβά χαρτί
5 ή τραβά ή δεν τραβά
6, 7 ποτέ δεν τραβά
8, 9 γυρίζει το φύλλο

β) Όταν ο παίκτης έχει:
3 τραβά όταν δίνει 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 10
4 τραβά όταν δίνει 2, 3, 4, 5, 6, 7
5 τραβά όταν δίνει 5, 6, 7
6 τραβά όταν δίνει 6, 7
7 μένει δεν τραβά
8, 9 γυρίζει φύλλα

γ) Όταν ο παίκτης έχει:
3 δεν τραβά όταν έχει 8
4 δεν τραβά όταν δίνει 1, 8, 9, 10
5 δεν τραβά όταν δίνει 1, 2, 3, 8, 9, 10
6 δεν τραβά όταν δίνει 1, 2, 3, 4, 5, 8, 9, 10

δ) Όταν ο πάγκος έχει
3 και δώσει 9 ή τραβά ή δεν τραβά
5 και δώσει 4 ή τραβά ή δεν τραβά

ε) Οι εικόνες (οι φιγούρες) και τα δεκάρια δεν λογαριάζονται.

στ) Ο πάγκος τραβά όταν έχει 0, 1, 2

ζ) Εάν ο παίκτης δεν θέλει χαρτί και ο πάγκος έχει 6 χάνει υποχρεωτικά.

η) Εάν ο παίκτης δεν θέλει χαρτί και ο πάγκος έχει 5 τραβάει υποχρεωτικά.

Β. Μπάνκο Πούντο (BANCO PUNTO)

1. Το Μπάνκο Πούντο παίζεται με 6 έως 8 δεσμίδες των πενήντα δύο τραπουλόχαρτων. Οι δεσμίδες μπορούν να χρησιμοποιηθούν επανειλημμένα. Πρέπει όμως να αντικατασταθούν με νέα εάν δεν είναι σε καλή κατάσταση.

2. Μετά το «κόψιμο» ένα τραπουλόχαρτο λήξης τοποθετείται στο τέλος πριν από τα επτά τελευταία τραπουλόχαρτα, όταν το τραπουλόχαρτο αυτό εμφανισθεί κανένα άλλο «κόλπο» δεν μπορεί να παιχθεί. Οι παίκτες παίζουν εναντίον ενός ταμείου.

3. Στη διάρκεια που ο παίκτης έχει τον Πάγκο κερδίζει και συνεχίζει να τον κρατά. Όταν χάσει ο αμέσως επόμενος παίκτης τον διαδέχεται υποχρεωτικά. Τα τραπουλόχαρτα που βγαίνουν δεν μπορούν για κανένα λόγο να ξανατοποθετηθούν μέσα στο διανομέα. Ο παίκτης οφείλει να παίξει το «κόλπο» εφ' όσον ανοιχθεί ένα και μόνο τραπουλόχαρτο.

4. Ο κάθε παίκτης μπορεί να παίζει υπέρ ή κατά του πάγκου. Επίσης μπορεί να στοιχηματίσει και υπέρ της ισοπαλίας (STAND OFF). Ο παίκτης που έχει τον πάγκο μπορεί να παίζει εναντίον του. Το ταμείο του Μπάγκο Πούντο πληρώνει τα στοιχήματα που κέρδισαν και μαζεύει τα στοιχήματα που έχασαν.

5. Όταν ο παίκτης παίζει υπέρ του πάγκου και κερδίζει ο γκρουπιέ αφαιρεί από το ποσό το οποίο κέρδισε 5% και του πληρώνει το υπόλοιπο. Στην περίπτωση που ο παίκτης έχει στοιχηματίσει υπέρ της ισοπαλίας και κερδίσει, η μίζα θα πληρωθεί και επί 9 φορές. Η κράτηση του 5% προστίθεται στο ταμείο του τραπεζιού του Μπάνκο Πούντο.

6. Το παιχνίδι διεξάγεται με 2 ή 3 γκρουπιέ και έναν Προϊστάμενο τραπεζιού. Ο ένας γκρουπιέ χειρίζεται τον διανομέα και ο άλλος κάνει τις πληρωμές.

7. Το MINIMUM και MAXIMUM όριο της μίζας ορίζεται από τη Διεύθυνση του Καζίνου. Το ανώτερο όριο είναι ίσο προς 100 έως 400 φορές του κατώτερου ορίου της μίζας του παίκτη που παίζει με το πούντο.

Το MINIMUM της μίζας του πάγκου, δηλαδή του παίκτη που έχει τον πάγκο (κουτί) μπορεί να ορισθεί από την Δ/νση του Καζίνου.

Για τον καθορισμό του MINIMUM δεν λαμβάνεται υπόψη MAXIMUM του παίκτη που παίζει με το Μπάνκο.

8. Το Μπάνκο Πούντο πρέπει να παίζεται αυστηρά με τους ακόλουθους όρους:

α) Όταν ο παίκτης έχει:
0, 1, 2, 3, 4, 5, 10 πάντοτε τραβά 1 χαρτί
6, 7 μένει
8, 9 γυρίζει τα φύλλα

β) Όταν ο πάγκος έχει:
3 τραβά όταν δίνει 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 9, 10
4 τραβά όταν δίνει 2, 3, 4, 5, 6, 7,
5 τραβά όταν δίνει 4, 5, 6, 7,
6 τραβά όταν δίνει 6, 7
7 μένει, δεν τραβά
8, 9 γυρίζει τα φύλλα

γ) Όταν ο πάγκος έχει
3 δεν τραβά όταν δίνει 8
4 δεν τραβά όταν δίνει 1, 8, 9, 10
5 δεν τραβά όταν δίνει 1, 2, 3, 8, 9, 10
6 δεν τραβά όταν δίνει 1, 2, 3, 4, 5, 8, 9, 10

δ) Οι εικόνες (οι φιγούρες και τα δεκάρια) δεν λογαριάζονται.

ε) Ο πάγκος πάντοτε τραβά όταν έχει 0, 1, 2

στ) Εάν ο παίκτης δεν θέλει χαρτί και ο πάγκος έχει στο χέρι 6 ή 7 μένει υποχρεωτικά.

ΑΡΘΡΟ 13

ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ ΑΜΕΡΙΚΑΝΙΚΩΝ ΖΑΡΙΩΝ (CRAPS)

1. Το παιχνίδι CRAPS παίζεται με δύο κύβους (ζάρια) από διάφανη ουσία, λεία επιφάνεια με πλευρά 20–25 χιλιοστών Χ 18 ακμές οι οποίες πρέπει να είναι όψεις. Οι γωνίες ορθές και τα σημεία να είναι σημειωμένα χωρίς προεξοχές. Ο αριθμός κατασκευής του κατασκευαστή και οι ειδικές παραστάσεις του καταστήματος πρέπει να αναγράφονται στη μια πλευρά του κύβου χωρίς αυτό να διατα-

ράσσει την ισορροπία του. Απαγορεύονται οι λοξές και λοξευμένες αιχμές, οι στρογγυλές αιχμές και τα κοίλα σημεία.

2. Το προσωπικό καθενός τραπεζιού CRAPS περιλαμβάνει ένα Προϊστάμενο τραπεζιού, δύο γκρουπιέ και ένα υπεύθυνο κύβων (STICKMAN). Ο Προϊστάμενος τραπεζιού έχει την ευθύνη της κανονικής διεξαγωγής του παιχνιδιού. Οι γκρουπιέ είναι επιφορτισμένοι με το μάζεμα των μιζών που χάνουν, με την τοποθέτηση, εάν χρειάζεται, των μιζών πάνω στο χώρισμα και με την πληρωμή των μιζών που κερδίζουν. Κατά τον ίδιο τρόπο με την εξόφληση των παικτών πραγματοποιούν την διαδικασία της αλλαγής των χαρτονομισμάτων και των κερμάτων. Ο STICKMAN είναι επιφορτισμένος με τον έλεγχο της καλής καταστάσεως των κύβων σύμφωνα με τις ανάγκες της παρτίδας με την χορήγηση κύβων στους παίκτες και είναι ο μόνος αρμόδιος να πραγματοποιεί διάφορες αναγγελίες τις αναγκαίες κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

3. Ελάχιστο και μέγιστο όριο μίζας (MINIMUM – MAXIMUM). Το ελάχιστο και μέγιστο όριο της μίζας ορίζεται από τη Διεύθυνση του Καζίνου. Το μεγαλύτερο όριο της μίζας ορίζεται από το Καζίνο κατά την αρχή της περιόδου. Στις απλές τύχες το μεγαλύτερο δεν μπορεί να είναι κατώτερο του 100/πλάσιου ούτε ανώτερο του 1000/πλάσιου για κάθε τραπέζι.

4. Στις πολλαπλές τύχες το μεγαλύτερο όριο της μίζας υπολογίζεται κατά τρόπο ώστε το πιθανό κέρδος να είναι ίσο τουλάχιστον προς το επιτρεπόμενο από το πιο μεγάλο στις απλές τύχες και ως το ανώτερο όριο τριπλάσιο από το κέρδος αυτού. Στις τύχες οι οποίες συνδυάζονται με το WIN και το COME το μεγαλύτερο όριο της μίζας προσδιορίζεται επί του ποσού των μιζών αυτών που τοποθετούνται στις αντίστοιχες απλές τύχες.

5. Στις τύχες οι οποίες συνδυάζονται με το DONT WIN και DONT COME το μεγαλύτερο όριο της μίζας καθορίζεται σε σχέση με το POINT που παίζεται, δηλαδή για το 10 σε 200% του ποσού της μίζας που τοποθετείται αντίστοιχα στις απλές τύχες για το 6 και το 8 σε 120% αυτού του ποσού. Στο RIGHT BETS το μεγαλύτερο όριο της μίζας καθορίζεται σε σχέση με το παιζόμενο POINT και ισούται με το 125% του μεγίστου. Της μίζας επί των απλών τυχών για το 6 και το 8 σε 120% αυτού του ποσού. Στο RIGHT BETS το μεγαλύτερο όριο της μίζας καθορίζεται σε σχέση με το παιζόμενο POINT και ισούται με το 125% του μέγιστου. Της μίζας επί των απλών τυχών για το 6 και 8 σε 160% αυτού του πιο μεγάλου για το 5 και το 9 και σε 220% για το 10.

6. Ο αριθμός των παικτών που μπορούν να καθήσουν σε ένα τραπέζι ειναι απεριόριστος.

7. Τα ζάρια δίνονται διαδοχικά στους παίκτες, αρχίζοντας κατά την έναρξη της παρτίδας από αυτόν που βρίσκεται αριστερά από τον γκρουπιέ και ακολουθεί τη φορά των δεικτών του ρολογιού. Εάν ένας παίκτης αρνηθεί την σειρά του τα ζάρια δίνονται στον επόμενο κατά την ίδια σειρά. Ο STICKMAN δίνει τα ζάρια στους παίκτες με τη βοήθεια του μπαστουνιού του και πρέπει να αποφεύγει να τα αγγίζει εκτός για να τα ελέγχει και να τα συλλέγει όταν πέφτουν εκτός τραπεζιού. Ο παίκτης ο οποίος ρίχνει τα ζάρια οφείλει να τα ρίξει αμέσως μετά την αναγγελία «NO MORE BETS» και δεν πρέπει να τα τρίβει ή να τα κρατά στο χέρι του.

8. Ο παίκτης που ρίχνει μπορεί να ζητήσει αλλαγή των ζαριών πριν τα ρίξει. Δεν μπορεί παρ' όλα αυτά να το κάνει κατά τη σειρά των ρίξεων που απαιτούνται για να πετύχει τον αντικειμενικό σκοπό.

Τα ζάρια ρίχνονται κατά μήκος του τραπεζιού και κατά τρόπο ώστε να ακινητοποιούνται στο μέρος του τραπεζιού απέναντι από αυτόν που ρίχνει, αφού το ένα τουλάχιστον χτυπήσει την άκρη τού τραπεζιού απέναντι από αυτόν που ρίχνει. Πρέπει να κυλούν και όχι να γλυστρούν και για να είναι έγκυρα πρέπει να ακινητοποιηθούν επίπεδα πάνω στο τραπέζι. Σε περίπτωση στην οποία τα ζάρια σπάσουν, η τοποθετηθούν το ένα πάνω στο άλλο ή σταματήσουν πάνω σε ένα κέρμα ή πέσουν έξω από το τραπέζι και κάθε φορά που η ρίψη δεν είναι κανονική ο STICKMAN φωνάζει «Ρίψη άκυρη». Ο υπεύθυνος του τραπεζιού μπορεί να αφαιρέσει από έναν παίκτη το δικαίωμα να ρίξει εάν αυτός παραβεί κατ' επανάληψη τους κανονισμούς της ρίψεως. Μετά από ένα ορισμένο αριθμό σειρών ρίψεων ο υπεύθυνος του τραπεζιού μπορεί να αποφασίσει να αλλάξει τα ζάρια. Ο STICKMAN φωνάζει τότε «τα ζάρια αλλάζουν» και σπρώχνει προς τον παίκτη που ρίχνει τα 6 ζάρια που έχουν ισχύ.

Ο παίκτης παίρνει δύο από αυτά για να ρίξει και τα υπόλοιπα τέσσερα ξανατοποθετούνται παρουσία των παικτών μέσα στο κουτί που προβλέπεται γι' αυτό. Καμμία μίζα δεν μπορεί να τοποθετηθεί μετά το «NO MORE BETS».

9. Ο παίκτης που ρίχνει πρέπει να έχει τοποθετήσει μία μίζα είτε πάνω στη γραμμή «WIN» είτε πάνω στη γραμμή «DOWN WIN» πριν ρίξει τα ζάρια εξ' άλλου μπορεί να παίξει σύμφωνα με τη βούληση σε όλες τις άλλες δυνατές τύχες.

10. Οι παίκτες δεν μπορούν να χρησιμοποιήσουν παρά τις ακόλουθες κατηγορίες τυχών:

α) Απλές τύχες οι οποίες πληρώνονται ίσο ποσό με τη μίζα.

αα) WIN παίζεται με την πρώτη ρίψη. Η τύχη αυτή κερδίζει με 7 ή 11 και χάνει με 2, 3 ή 12. Για κάθε άλλο άθροισμα , το αποτέλεσμα παραμένει εκκρεμές και ο εξερχόμενος αριθμός καθίσταται ο αντικειμενικός σκοπός. Ένας γκρουπιέ τον καταδεικνύει βάζοντας μία ειδική πλάκα πάνω στο χώρισμα που φέρνει τον αριθμό αυτόν. Η μίζα στο WIN κερδίζει εάν το POINT επαναληφθεί χάνει δε εάν βγει (έρθει) το 7 που κάνει αυτή την τύχη να χάσει.

αβ) DONT WIN παίζεται με την πρώτη ρίψη. Η τύχη κερδίζει με 2 ή 3, χάνει με 7 ή 11 και φέρνει ισοπαλία με 12. Για κάθε άλλο άθροισμα το αποτέλεσμα παραμένει εκκρεμές και ο αριθμός που βγαίνει καθίσταται ο αντικειμενικός σκοπός ένας γκρουπιέ του δείχνει βάζοντας μια ειδική πλάκα στο χώρισμα που φέρνει τον αριθμό. Η μίζα στο WIN κερδίζει εάν το POINT επαναληφθεί χάνει εάν έλθει το 7 ή προκειμένου να έρθει άλλος αριθμός. Τα ζάρια αλλάζουν χέρι όταν έρθει το 7 που κάνει αυτή την τύχη να χάσει.

αγ) DONT WIN παίζεται με το πρωτο ρίξιμο. Η τύχη αυτή κερδίζει με 2 ή 3 χάνει με 7 ή 11 και φέρει ισοπαλία με 12. Για κάθε άλλο άθροισμα το αποτέλεσμα παραμένει εκκρεμές και ο εξερχόμενος αριθμός γίνεται ο αντικειμενικός σκοπός (POINT). Η μίζα στο DONT WIN κερδίζει εάν έρθει το 7 και χάνει εάν επαναληφθεί το POINT.

αδ) COME: Παίζεται οποτεδήποτε μετά την πρώτη ρίψη. Η τύχη αυτή κερδίζει εάν το 7 ή το 11 έλθουν με την ρίψη η οποία γίνεται αμέσως μετά την τοποθέτηση της μίζας και χάνει με τις ίδιες συνθήκες με το 2, 3 ή 12. Για κάθε άλλο άθροισμα η μίζα τοποθετείται στο χώρισμα αυ-

τού που έφερε τον «τυχερό» αριθμό και στην επόμενη ρίψη κερδίζει εάν βγει ο αριθμός αυτός χάνει δε εάν βγει το 7 ή βρίσκεται σε αναμονή με κάθε άλλο αριθμό που θα βγει.

αε) DONT COME: Παίζεται οποτεδήποτε μετά την πρώτη ρίψη. Η τύχη αυτή κερδίζει εάν βγει το 2 ή το 3 με την ρίψη την αμέσως επόμενη από την τοποθέτηση της μίζας χάνει με τις ίδιες συνθήκες με το 7 ή το 11 και φέρει ισοπαλία με το 12. Για κάθε άλλο άθροισμα η μίζα τοποθετείται στο χώρισμα αυτού που έφερε τον «τυχερό « αριθμό και στην επόμενη ρίψη κερδίζει εάν βγει ο αριθμός αυτός. Χάνει δε εάν βγεί το 7 ή βρίσκεται σε αναμονή με κάθε άλλο αριθμό που θα βγεί.

αστ) DONT COME: Παίζεται οποτεδήποτε μετά την πρώτη ρίψη. Η τύχη αυτή κερδίζει εάν βγει το 2 ή το 3 με τη ρίψη την αμέσως επόμενη από την τοποθέτηση της μίζας. Χάνει με τις ίδιες συνθήκες με το 7 ή το 11 και φέρει ισοπαλία με το 12. Για κάθε άλλο άθροισμα η μίζα τοποθετείται στο χώρισμα πριν από την αριθμό που έχει έρθει και από την επόμενη ρίψη. Κερδίζει δε αν βγεί το 7 ή χάνει εάν βγει ο αριθμός στον οποίο έχει τοποθετηθεί η μίζα. Οι μίζες οι οποίες τοποθετούνται στο WIN, DONT, WIN, COME και DONT COME δεν μπορούν να αποσυρθούν και πρέπει να εξακολουθήσουν να παίζονται μέχρι να κερδίσουν ή να χάσουν.

αζ) FIELD: Παίζεται οποτεδήποτε κατά την διάρκεια της παρτίδας και κάθε χτύπημα είναι αποφασιστικό. Η τύχη αυτή κερδίζει εάν κατά τη ρίψη την αμέσως επόμενη από την τοποθέτηση της μίζας, το σύνολο των ζαριών σχηματίζει 2, 3, 4, 9, 10, 11 ή 12 και χάνει με κάθε άλλο άθροισμα. Πληρώνεται διπλή δια το 2 ή το 12 και ισόποσα για τα άλλα αθροίσματα.

αη) BIG 6: Παίζεται οποτεδήποτε κατά την διάρκεια της παρτίδας. Η τύχη αυτή κερδίζει εάν σχηματιστεί 6 με οποιονδήποτε συνδιασμό και χάνει εάν βγει το 7. Η μίζα μπορεί να παραμείνει ή να αποσυρθεί κατά την διάρκεια των μη αποφασιστικών στοιχημάτων.

αθ) BIG 8: Παίζεται οποτεδήποτε κατά την διάρκεια της παρτίδας. Η τύχη αυτή κερδίζει εάν σχηματισθεί 8 με οποιονδήποτε συνδιασμό και χάνει αν βγεί το 7. Η μίζα μπορεί να παραμείνει ή να αποσυρθεί κατά την διάρκεια των μη αποφασιστικών στοιχημάτων.

αι) UNDER 7: Παίζεται οποτεδήποτε κατά την διάρκεια της παρτίδας. Η τύχη αυτή κερδίζει εάν το άθροισμα των ζαριών είναι λιγότερο στο 7 και χάνει εάν το άρθοισμα είναι ίσο ή μεγαλύτερο του 7.

ακ) OVER 7: Παίζεται οποτεδήποτε κατά την διάρκεια της παρτίδας. Η τύχη αυτή κερδίζει εάν το άθροισμα των ζαριών είναι μεγαλύτερο του 7 και χάνει εάν το άθροισμα είναι ίσο ή λιγότερο του 7.

β) Οι πολλαπλές τύχες, οι οποίες μπορούν να παιχθούν σε οποιοδήποτε σημείο της παρτίδας.

βα) HARD WAYS: Παίζονται στα αθροίσματα 4, 6, 8, ή 10 τα σχηματιζόμενα με διπλές και οι μίζες μπορούν να αποσυρθούν μετά από τα μη αποφασιστικά χτυπήματα. Οι τύχες αυτές κερδίζουν εάν βγει η αντίστοιχη διπλή και χάνουν εάν βγεί 7, ή άλλο άθροισμα σχηματιζόμενο κατά άλλο τρόπο εκτός της διπλής. Οι δυάρες και πεντάρες πληρώνονται επτά φορές τη μίζα, οι τριάρες 4 φορές και οι τεσσάρες 9 φορές τη μίζα. Η τύχη αυτή κερδίζει εάν βγεί το 7 και χάνει με κάθε άλλο άθροισμα. Το αντίστοιχο παιχνίδι των 11 πληρώνει 15 φορές την μίζα. Η τύχη αυτή κερδίζει εάν βγεί 11 και χάνει με κάθε άλλο άθροισμα.

ββ) ANY CRAPS: Πληρώνεται 7 φορές την μίζα. Η τύχη αυτή κερδίζει με το 2, 3 ή 12 και χάνει με κάθε άλλο άθροισμα.

βγ) CRAPS 2: Πληρώνεται τριάντα φορές τη μίζα. Η τύχη αυτή κερδίζει εάν βγει «2» και χάνει με κάθε άλλο άθροισμα.

CRAPS 3: Πληρώνεται δέκα πέντε φορές τη μίζα. Η τύχη αυτή κερδίζει εάν βγεί «3» και χάνει με κάθε άλλο άθροισμα.

CRAPS 12: Πληρώνεται τριάντα φορές τη μίζα. Η τύχη αυτή κερδίζει εάν βγεί «12» και χάνει με κάθε άλλο άθροισμα.

HOR: Πληρώνεται τέσσερις φορές τη μίζα. Η τύχη αυτή συνδιάζει το CRAPS και το παιχνίδι των 11, κερδίζει άν βγεί 2, 3, 12 ή 11 και χάνει με κάθε άλλο άθροισμα.

γ) Οι τύχες που συνδυάζονται και οι οποίες παίζονται μόνο εάν έχει βγεί αντίστοιχη απλή τύχη της οποίας ο αντικειμενικός σκοπός (POINT) πρέπει να είναι γνωστός κατά τα «παιχνίδια» αυτά οι μίζες μπορούν να αποσυρθούν μετά από ένα μή αποφασιστικό χτύπημα.

γα) Η τύχη συνδυαζόμενη με το WIN της οποίας η μίζα τοποθετείται κοντά στο εξωτερικό της αντίστοιχης απλής τύχης, κερδίζει με το POINT, χάνει με το 7 και φέρνει ισοπαλία με κάθε άλλο άθροισμα. Η μίζα πληρώνεται 2:1, για το 4 ή το 10, 3:2 για το 5 ή 9 και 6:5 για το 6 ή 8.

γβ) Η τύχη που συνδιάζεται με το POINT WIN της οποίας η μίζα τοποθετείται κοντά είτε στην κύρια μίζα της αντίστοιχης απλής τύχης είτε κοντά σε αυτή κερδίζει με το 7 και χάνει με το POINT και φέρνει ισοπαλία με κάθε άλλο άθροισμα. Η μίζα πληρώνεται 1:2 για το 4 ή το 10, 2:3 για 5 ή 9 και 5:6 για το 6 ή 8.

γγ) Η τύχη συνδυαζόμενη με το COME της οποίας η μίζα τοποθετείται κοντά, είτε της κύριας μίζας της αντίστοιχης απλής τύχης είτε κοντά αυτής.

Κερδίζει, χάνει ή φέρνει ισοπαλία μ' αυτούς τους όρους με το COME και πληρώνεται όπως η τύχη που συνδυάζεται με το WIN.

γδ) Η τύχη η οποία συνδυάζεται με το DONT COME της οποίας η μίζα τοποθετείται κοντά, είτε επί της αντίστοιχης μίζας, είτε κοντά σ' αυτή κερδίζει, χάνει ή φέρνει ισοπαλία με τους ίδιους όρους με το DONT COME και πληρώνεται όπως η τύχη που αντιστοιχεί στο DONT WIN.

δ) Τα στοιχήματα (PLATE BETS) τα οποία μπορούν να παιχθούν οποιαδήποτε στιγμή στους αριθμούς 4,5,6,8,9 ή 10 και μπορούν να αποσυρθούν σε περίπτωση μη αποφασιστικού χτυπήματος.

δα) RIGHT BET του οποίου η μίζα τοποθετείται ανάλογα με τη θέση του παίκτη (CHEVAL) πάνω στις γραμμές πριν ή μετά του επιλεγέντος αριθμού. Η τύχη αυτή κερδίζει εάν το αντίστοιχο POINT βγει από το 7 χάνει με το 7 ή φέρνει ισοπαλία.

Η μίζα πληρώνεται 7:6 εάν το POINT είναι 6 η 8, 7:5 εάν είναι 5 ή 9 και 9:5 εάν είναι 4 ή 10.

δβ) WRONG BET: Του οποίου η μίζα τοποθετείται στο χώρισμα πριν του εκλεγέντος αριθμού και διαφοροποιείται από τον υπάλληλο με τη βοήθεια ειδικής μάρκας η οποία αναγράφει «WRONG BET». Η τύχη αυτή κερδίζει εάν βγει το 7 πριν το αντίστοιχο POINT ή φέρει ισοπαλία. Η μίζα πληρώνεται 4:5 εάν το POINT είναι 6 ή 8, 5:8 εάν είναι 5 ή 9, και 5:11 εάν είναι 4 ή 0.

ΑΡΘΡΟ 14

ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ ΕΛΛΗΝΙΚΩΝ ΖΑΡΙΩΝ

1. α) Τα Ελληνικά Ζάρια παίζονται με δύο κύβους (ζάρια) όπως αυτά περιγράφονται από την παρ. 1 του άρθρου του παρόντος (λειτουργία Αμερικάνικων Ζαριών).

β) Τα οριζόμενα από τις παραγράφους 2,6,7 και 8 του άρθρου του παρόντος ισχύουν και στη λειτουργία των Ελληνικών Ζαριών.

2. Το ελάχιστο και το ανώτερο όριο μίζας ορίζεται από την Διεύθυνση του Καζίνου πριν την έναρξη του παιχνιδιού και γίνεται γνωστό αμέσως στο Γραφείο Ελέγχου. Στις πολλαπλές τύχες το ανώτερο όριο μίζας υπολογίζεται με τρόπο ώστε το πιθανό κέρδος να είναι ίσο τουλάχιστον με το ποσό που επιτρέπεται από το μέγιστο στις απλές τύχες και σε καμμία περίπτωση από το τριπλάσιο.

3. Οι παίκτες παίζουν εναντίον ενός ταμείου (πάγκου) και απαγορεύονται εξωτερικά στοιχήματα μεταξύ των παικτών.

4. Αυτός που ρίχνει πρέπει να έχει τοποθετήσει μία τουλάχιστον μίζα στις απλές τύχες.

5. Οι παίκτες δεν μπορούν να πραγματοποιήσουν παρά μόνο τις ακόλουθες κατηγορίες τυχών:

α) Απλές τύχες οι οποίες πληρώνονται το ισόποσο της μίζας.

β) Πολλαπλές τύχες οι οποίες πληρώνονται 30 φορές τη μίζα, 15 φορές τη μίζα και 10 φορές τη μίζα.

6. Όλοι οι παίκτες μπορούν να τοποθετούν στοιχήματα στις απλές και πολλαπλές τύχες ταυτόχρονα. Μετά τη ρίψη ο γκρουπιέ μαζεύει τις χαμένες μίζες και στη συνέχεια πληρώνει αυτές που κερδίζουν αφού αφαιρέσει από τα κέρδη κάθε μιας το 5% το οποίο περιέχεται στο ταμείο του τραπεζιού (πάγκου).

7. Απλές τύχες

α) Οι απλές τύχες οι οποίες κερδίζουν είναι τα δύο έξι (εξάρες), τα δύο πέντε (πεντάρες) και τα δύο τρία (τριάρες).

β) οι απλές τύχες οι οποίες χάνουν είναι τα δύο τέσσερα (τεσσάρες), τα δύο δυάρια (δυάρες) και οι δύο (2) άσσοι.

γ) Πρόσθετη απλή τύχη η οποία κερδίζει είναι το έξι (6) και πέντε (5).

δ) Πρόσθετη απλή τύχη η οποία χάνει είναι το ένα (1) και το δύο (2).

Πολλαπλές τύχες

α) Οι πολλαπλές τύχες οι οποίες πληρώνονται 3 φορές τη μίζα είναι όλες οι διπλές δηλ. εξάρες, πεντάρες, τεσσάρες, τριάρες, δυάρες και άσσοι.

Οι πολλαπλές τύχες οι οποίες πληρώνονται 15 φορές τη μίζα είναι το έξι, πέντε και το άσσος δύο.

β) Οι πολλαπλές τύχες οι οποίες πληρώνονται 10 φορές τη μίζα είναι οποιαδήποτε από τους έξι, πέντε ή εξάρες ή οποιαδήποτε από τους άσσους δύο ή άσσοι.

γ) Η πολλαπλή τύχη στην οποία τοποθετήθηκε η μίζα κερδίζει εάν έρθει μετά την πρώτη ρίψη της αμέσως επομένης από την τοποθέτηση της μίζας και χάνει με οποιαδήποτε άλλο έρθει.

8. Οι απλές τύχες κερδίζουν ή χάνουν σε όλη τη διάρκεια του κόλπου.

9. Αυτός που ρίχνει συνεχίζει να κρατά τα ζάρια μέχρι να έρθει οποιαδήποτε από τις ακόλουθες τύχες: άσσοι, δυάρες ή τεσσάρες οπότε σειρά έχει να ρίξει ο αμέσως επόμενος παίκτης.

ΑΡΘΡΟ 15

ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ ΠΟΚΕΡ (POKER) ΚΑΙ ΔΙΑΦΟΡΩΝ ΠΑΡΑΛΛΑΓΩΝ ΤΟΥ

Α. CASINO STUD POKER

1. Παίζεται με πέντε φύλλα. Κάθε παίκτης που επιθυμεί να παίξει πρέπει πρώτα να σχηματίσει στο κουτί των στοιχημάτων του τραπεζιού. Ο γκρουπιέρης μοιράζει τα φύλλα ένα-ένα στους παίκτες και στον εαυτό του. Δίνει πέντε φύλλα κλειστά στους παίκτες και παίνει τέσσερα φύλλα κλειστά και το πέμπτο ανοιχτό.

2. Οι παίκτες αφού κοιτάξουν τα χαρτιά τους έχουν δύο επιλογές:

α) Να συνεχίσουν. Στην περίπτωση αυτή πρέπει να τοποθετήσουν συμπληρωματικό στοίχημα που αντιστοιχεί σε ποσό ίσο προς το διπλάσιο του αρχικού στοιχήματος.

β) Να σταματήσουν. Στην περίπτωση αυτή χάνεται το αρχικό στοίχημα το οποίο ο γκρουπιέρης «παίρνει» και τοποθετεί στο ταμείο του τραπεζιού (FLOAT TRAY).

3. Εφόσον όλα τα φύλλα μοιραστούν, ο γκρουπιέρης φανερώνει τα δικά του. Εάν έχει άσσο ή ρήγα ή καλύτερο, ο γκρουπιέρης θα παίξει για τον εαυτό του και θα συγκρίνει τα φύλλα κάθε παίκτη ξεχωριστά με τα δικά του με σκοπό να καθορίσει εάν ο παίκτης κερδίζει ή χάνει.

α) Όταν ο παίκτης έχει φύλλο μεγαλύτερης αξίας από το γκρουπιέρη, κερδίζει και πληρώνεται:

1. Τη μίζα του στο αρχικό στοίχημα (ANTE) επί μία φορά και

2. Το συμπληρωματικό του στοίχημα που έχει τοποθετήσει (διπλάσιας αξίας του αρχικού) θα πληρωθεί ανάλογα με το συνδυασμό φύλλων που έχει επί τόσες φορές, όσες κερδίζονται από τον πίνακα πληρωμών της επόμενης παραγράφου.

β) Όταν ο γκρουπιέρης έχει φύλλο μεγαλύτερης αξίας από τον παίκτη κερδίζει και ο παίκτης χάνει τόσο το αρχικό στοίχημα όσο και συμπληρωματικό.

γ) Όταν ο γκρουπιέρης και ο παίκτης έχουν φύλλα ίδιας αξίας τότε έχουμε ισοπαλία.

δ) Εάν ο γκρουπιέρης δεν έχει φύλλο άσσο ή ρήγα δε μπορεί να συνεχίσει και πληρώνει μόνο τα αρχικά στοιχήματα (ANTES) των παικτών που συνέχισαν και τα συμπληρωματικά στοιχήματα ούτε πληρώνονται, ούτε χάνονται.

4. Τα στοιχήματα που κερδίζουν πληρώνονται ως εξής:

α) 1 ζεύγος άσσων ή λιγότερο επί μία φορά τη μίζα

β) 2 ζεύγη επί δύο φορές τη μίζα

γ) 3 ίδια φύλλα επί τρεις φορές τη μίζα

δ) Κέντα (STRAIGHT) επί τέσσερεις φορές τη μίζα

ε) Χρώμα (FLUSH) επί πέντε φορές τη μίζα

στ) FULL επί επτά φορές τη μίζα

ζ) 4 ίδια (4 OF THE KIND) επί είκοσι φορές τη μίζα

η) Κέντα ίδιου χρώματος (STRAIGHT FLUSH) επί εκατό φορές τη μίζα και μέχρι το MAXIMUM πληρωμής του τραπεζιού.

5. Για τον καθορισμό του MINIMUM, του MAXIMUM και του ορίου πληρωμής του τραπεζιού από τη Δ/νση Καζίνο ισχύει το άρθρο παρ. του παρόντος.

Β. CASINO STUD – JACK POT BONUS OPTION

1. Πριν από την έναρξη κάθε παρτίδας οι παίκτες έχουν την δυνατότητα να συμμετέχουν σε ένα JACK POT. Το BONUS JACK POT είναι στοίχημα ανεξάρτητο από το αρχικό και δικαίωμα συμμετοχής σ' αυτό έχουν μόνο οι παίκτες που συμμετέχουν στο κανονικό παιχνίδι.

2. Ο παίκτης που τοποθετεί το στοίχημα στην ειδική

θέση (κύκλος) του BONUS JACK POT που είναι αποτυπωμένη πάνω στην τσόχα του τραπεζιού, πριν από το μοίρασμα των φύλλων. Μπορεί δε να συμμετάσχει στο BONUS μόνο αν έχει κάποιο από τους παρακάτω συνδυασμούς φύλλων:

α. ROYAL FLEUSH ο παίκτης κερδίζει το οριζόμενο ποσό BONUS ή το ποσό προοδευτικού BONUS.

β. STRAIGHT FLEUSH ο παίκτης κερδίζει το 10% του ποσού της περίπτωσης (α).

γ. 4 ίδια ο παίκτης κερδίζει το CONSOLATION BONUS.

δ. FULL ο παίκτης κερδίζει το CONSOLATION BONUS.

ε. FLUSH ο παίκτης κερδίζει το CONSOLATION BONUS.

3. Οταν δύο ή περισσότεροι παίκτες κερδίζουν το 100% του BONUS στην ίδια παρτίδα τότε το BONUS μοιράζεται ισόποσα σ'αυτούς.

4. Το ποσό που θα αντιστοιχεί στο BONUS καθορίζεται από τη Διεύθυνση του Καζίνο και μπορεί να είναι το ίδιο ή προοδευτικά αυξανόμενο μέχρι να κερδηθεί από κάποιο παίκτη. Η απόφαση της Διεύθυνσης του Καζίνο κοινοποιείται στο Γραφείο Ελέγχου.

5. Ειδικότεροι κανόνες του παιχνιδιού:

α. Οι παίκτες δεν επιτρέπεται να συνεργάζονται δίνοντας πληροφορίες ο ένας στον άλλο για το φύλλο που έχουν. Η παράβαση αυτή συνεπάγεται την ακύρωση των φύλλων και το χάσιμο των στοιχημάτων του παίκτη (αρχικού και συμπληρωματικού).

β. Ενα μοίρασμα (φύλλο) μόνο σε κάθε παίκτη.

γ. Μη σωστός αριθμός σε ένα παίκτη σημαίνει ακύρωση του φύλλου του παίκτη αυτού.

δ. Μη σωστός αριθμός φύλλων του γκρουπιέρη ακυρώνει όλα τα φύλλα των παικτών.

ε. Οι αποφάσεις των Προϊσταμένων είναι οριστικές.

Γ. ΠΟΚΕΡ 7 CARD STUD

1. Ο γκρουπιέρης μοιράζει αρχικά (ένα – ένα) τρία φύλλα σε κάθε παίκτη. Ενα φύλλο είναι ανοικτό και τα επόμενα δύο κλειστά.

2. Ο παίκτης με το μικρότερης αξίας ανοικτό φύλλο θα στοιχηματίσει πρώτος ξεκινώντας το παιχνίδι και ακολουθούν οι υπόλοιποι.

3. Όταν στοιχηματίσουν όλοι οι παίκτες που συμμετέχουν ο γκρουπιέρης μοιράζει από ένα φύλλο σε κάθε παίκτη (το τέταρτο) ανοικτό. Από το φύλλο αυτών και μέχρι το έκτο ο παίκτης που έχει μεγαλύτερο άθροισμα ανοικτών φύλλων στοιχηματίζει πρώτος και ακολουθούν οι επόμενοι.

4. Ο γκρουπιέρης μοιράζει το έβδομο και τελευταίο φύλλο κλειστό, αφού τοποθετηθούν όλα τα στοιχήματα ο παίκτης που έχει τα πέντε καλύτερα φύλλα κερδίζει το συνολικό ποσό των στοιχημάτων.

Δ. TEXAS HOLD' EM

1. Ο γκρουπιέρης μοιράζει σε κάθε παίκτη (ένα – ένα) δύο φύλλα κλειστά. Ο παίκτης κοιτάζει τα φύλλα του και στοιχηματίζει. Μετά από την τοποθέτηση των στοιχημάτων ο γκρουπιέρης μοιράζει τρία φύλλα, ανοικτά, στο κέντρο του τραπεζιού. Τα φύλλα αυτά ονομάζονται FLOP και χρησιμοποιούνται (συνδυάζονται) από όλους τους παίκτες που συμμετέχουν στο παιχνίδι. Μετά το μοίρασμα των φύλλων αυτών οι παίκτες στοιχηματίζουν πάλι.

2. Στη συνέχεια ο γκρουπιέρης μοιράζει στο κέντρο του τραπεζιού δύο ακόμα φύλλα (συνεχόμενα με τα τρία αρχικά). Τα δύο αυτά φύλλα είναι ανοικτά και με το μοίρασμα του καθενός απαντά οι παίκτες στοιχηματίζουν πάλι. Αφού ολοκληρωθεί το μοίρασμα των πέντε φύλλων κάθε παίκτης μπορεί να χρησιμοποιήσει οποιοδήποτε συνδυασμό πέντε φύλλων (π.χ. ένα φύλλο στο χέρι και τέσσερα από το τραπέζι κ.λ.π.) της επιλογής του.

3. Η σειρά του μοιράσματος των φύλλων στους παίκτες είναι κυλιόμενη. Οι παίκτες είναι υποχρεωμένοι να βάλουν ένα ή περισσότερα τυφλά στοιχήματα (BLIND BETS).

4. Η γκανιώτα (προμήθεια) του Καζίνο είναι 10% από το συνολικό ποσό (POT) με MAXIMUM το οριζόμενο από τη Διεύθυνση του Καζίνο.

Ε. ΤΑΜΕΙΑΚΕΣ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΕΣ ΤΟΥ ΠΟΚΕΡ

1. Οι διαδικασίες για την συγκέντρωση και καταμέτρηση των χρημάτων από τα κουτιά που βρίσκονται στο τραπέζι του Πόκερ είναι οι ίδιες με εκείνες που εφαρμόζονται στα παιχνίδια του Μπλάκ Τζακ και της Ρουλέττας.

2. Τα χρήματα του ταμείου του τραπεζιού (TABLE BANK) χρησιμοποιούνται στη διαδικασία ανταλλαγής χρημάτων με μάρκες και στη διευκόλυνση των αλλαγών των παικτών. Βρίσκονται σε ειδική θέση πάνω στο τραπέζι του πόκερ μπροστά από τον γκρουπιέρη.

3. Το Ταμείο του πόκερ χρησιμοποιείται για την διατήρηση των ποσών στα ταμεία των τραπεζιών την αγορά και εξαργύρωση των μαρκών (CHIPS) των παικτών.

4. Η γκανιώτα κρατείται από το σύνολο των χρημάτων (POT). Τα ποσά αυτά ξεχωρίζονται μόνο από τον γκρουπιέρη με εμφανή τρόπο στο τέλος κάθε στοιχήματος ή στο τέλος της παρτίδας. Τα ποσά αυτά τοποθετούνται σε ειδική θέση όπου και παραμένουν μέχρι την ανάδειξη κινητού. Μετά τα ποσά αυτά τοποθετούνται στα κουτιά φύλαξης των τραπεζιών (DROP BOX).

5. Οποιεσδήποτε προθεσμιακές (TIMED) αγορές που γίνονται σε χρέωση του παίκτη κατά την διάρκεια του παιχνιδιού, από το Καζίνο και το δικαίωμα του παίκτη να παίζει στο παιχνίδι ή οποιαδήποτε άλλα ποσά που χρεώνονται θα πρέπει να ρίχνονται στα κουτιά συλλογής χρημάτων των τραπεζιών (DROP BOX).

6. Μετρητά ή μάρκες που λαμβάνονται για την πώληση αρχικών στοιχημάτων (STAKES) δεν θα αναμιγνύονται με την προμήθεια ή άλλα χρήματα που λαμβάνει το Καζίνο από τους παίκτες για το δικαίωμά τους να παίζουν. Αρχικά στοιχήματα (STAKES) είναι το ποσό των χρημάτων με τα οποία ο παίκτης μπαίνει στο παιχνίδι.

7. Το ποσόν των χρημάτων του Ταμείου στο χώρο του Πόκερ μετρείται, συμφωνείται, καταγράφεται στο ειδικό δελτίο και υπογράφονται από τους υπεύθυνους Καζίνο και τον Ελεγκτή. Στο τέλος της κάθε βάρδιας το ποσό του Ταμείου σε κάθε τραπέζι μετρείται συμφωνείται και καταγράφεται από τον γκρουπιέρη και τον Προϊστάμενο, οι οποίοι και υπογράφουν για την ακρίβεια των ποσών.

8. Το κάθε τραπέζι κλείνει υποχρεωτικά κάθε μέρα και η διαδικασία καταγραφής μαρκών χρημάτων που ισχύει στο Μπλάκ Τζακ και Ρουλέττα εφαρμόζονται και στο Πόκερ.

ΑΡΘΡΟ 16

ΦΙΛΟΔΩΡΗΜΑΤΑ

α) Απαγορεύεται στους υπαλλήλους επιτραπέζιων παιγνίων να λαμβάνουν ατομικώς ή ιδιαιτέρως φιλοδωρήματα. Τα φιλοδωρήματα πρέπει να ρίπτονται αμέσως σε ειδικά κουτιά τα οποία θα είναι τοποθετημένα επί των τραπεζιών των παιγνίων. Στην περίπτωση που δοθούν χαρτονομίσματα αυτά αλλάσσονται με μάρκες από το ταμείο του τρα-

πεζιού και ρίπτονται αμέσως εις το κουτί. Με τη λήξη του παιγνίου καταμετρούνται, καταγράφονται σε ειδικό δελτίο, παραδίδονται στο Ταμείο του Καζίνο και κατανέμονται μηνιαία μεταξύ των υπαλλήλων επιτραπέζιων παιγνίων όπως θα ορίζεται μετά από συμφωνία των μελών ή Συλλογικές Συμβάσεις Εργασίας.

β) Το καζίνο μπορεί να επιτρέπει τη λήψη φιλοδωρημάτων στους υπαλλήλους Ταμείου, Υποδοχής, το προσωπικό των SLOT MACHINES καθώς και το λοιπό Ξενοδοχοϋπαλληλικό προσωπικό που απασχολείται στη Λέσχη του Καζίνο.

ΑΡΘΡΟ 17

ΕΝΑΡΞΗ ΙΣΧΥΟΣ

Η ισχύς της παρούσας απόφασης αρχίζει από τη δημοσίευσή της στην Εφημερίδα της Κυβερνήσεως.

Η απόφαση αυτή να δημοσιευθεί στην Εφημερίδα της Κυβερνήσεως.

Αθήνα, 17 Μαΐου 1995

Ο ΥΠΟΥΡΓΟΣ

ΔΙΟΝΥΣΗΣ ΛΙΒΑΝΟΣ